

## **Pengaruh Media Animasi Berbasis Web terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter dalam Materi Menulis Teks Negosiasi di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023**

Rika Trisna Manik<sup>1</sup>, Yusni Khairul Amri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Sumatera Utara

<sup>1</sup>[rikatrisna87@gmail.com](mailto:rikatrisna87@gmail.com)

<sup>2</sup>[yusnikhairul@umsu.ac.id](mailto:yusnikhairul@umsu.ac.id)

---

---

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X Madrasah aliyah swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan media animasi berbasis web terhadap kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023. Populasi adalah seluruh siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang yang berjumlah 50 siswa. Sedangkan sampel diambil sebanyak dua kelas, yaitu 25 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dan 25 orang siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran eksperimen. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian “ada pengaruh pembelajaran menggunakan media animasi berbasis web terhadap kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun ajaran 2020/2023”. Pelaksanaan penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen untuk melihat ada pengaruh perbedaan antara dua variabel. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan Liliefors dan mencari t-hitung. Berdasarkan hasil analisis uji statistik penelitian ini telah menjawab hipotesis yakni: memperoleh nilai rata-rata perbedaan antara tes kelas kontrol dengan rata-rata 70 dengan kategori baik dan nilai tes eksperimen dengan rata-rata 83,48 dengan kategori sangat baik dan diperoleh nilai t-hitung 5,65 dan t-tabel 1,6677, maka t-hitung > t-tabel. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima” artinya ada pengaruh pembelajaran menggunakan media animasi berbasis web terhadap kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023.

**Kata Kunci:** Media Animasi, Web, Negosiasi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

---

#### **Penulis Korespondensi:**

Rika Trisna Manik,

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,

Jl. Kapten Muchtar Basri, No 3, Glugur Darat II, Kec. Medan Tim, Kota Medan

Rikatrisna87@gmail.com

---

---

### **1. PENDAHULUAN**

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas BabI Pasal 1 (1) menyatakan: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat lain, dan negara”. Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) adalah ejaan bahasa Indonesia yang berlaku sejak tahun 2015 berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2015 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. Ejaan ini menggantikan Ejaan yang Disempurnakan. Ejaan merupakan tata cara penulisan huruf, kata, dan kalimat sesuai dengan standardisasi yang disepakati dalam kaedah Bahasa Indonesia. Penanaman bahasa Indonesia sejak dini adalah memberikan pelatihan dan pendidikan tentang bahasa Indonesia sejak anak masih kecil. Pelaksanaan pendidikan bahasa Indonesia dapat dilakukan melalui pendidikan informal, pendidikan formal, maupun pendidikan nonformal.

Pendidikan informal dilakukan oleh keluarga di rumah. pendidikan ini dilakukan saat anak berada di rumah bersama dengan keluarganya. Sedangkan pendidikan formal dilaksanakan di dalam lembaga pendidikan resmi mulai dari SD sampai dengan perguruan tinggi. Pendidikan formal inilah guru yang berperan penting dalam menanamkan pengetahuan akan bahasa Indonesia baik. Sedangkan pendidikan nonformal dilaksanakan di luar rumah dan sekolah, dapat melalui kursus pelatihan-pelatihan, pondok pesantren dan lain sebagainya.

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action), tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif dan pelaksanaannya pun harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan serta mampu membedakan satu dengan lainnya. Dengan pendidikan karakter, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya. Hal ini sesuai dengan tentang “Keberhasilan seseorang di masyarakat, ternyata 80% dipengaruhi oleh kecerdasan emosi (EQ), dan hanya 20% ditentukan oleh kecerdasan otak (IQ)” dalam jurnal Nilai Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Pada Pendidikan dasar dan Menengah.

Berdasarkan wawancara peneliti yang telah dilakukan pada saat melaksanakan observasi ke Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang, dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media buku paket. Masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan proses pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Maka dari itu pendidik harus lebih berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan resolusi industri atau bisa disebut dengan era digital.

Salah satu teks dianjurkan dalam Kurikulum 2013 kelas X SMA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah teks negosiasi. Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Hal ini didukung oleh pendapat Kosasih (2014:86) “Teks negosiasi merupakan proses penetapan keputusan secara bersama antara beberapa pihak yang memiliki kepentingan berbeda”. Pengembangan media pembelajaran saling berkaitan dengan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu media audiovisual. Media yang dapat peserta didik rasakan baik suara dan gambar secara bersamaan yaitu berupa video. Media ini untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajarannya.

Media animasi dapat bersumber darimana saja, seperti Facebook, Instagram, YouTube, Tiktok dan lain-lain. Disini penulis mengambil video animasi yang bersumber dari YouTube yaitu tepatnya pada channel YouTube Bastera Nature. Salah satu teks yang dianjurkan dalam kurikulum 2013 kelas X SMA pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah teks negosiasi. Namun, media dalam teks negosiasi kurang mendapat perhatian dan cenderung monoton yaitu menggunakan media buku paket. Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis web dan penulis mengadakan penelitian.

## **2. PEMBAHASAN**

### **2.1 Hakikat Media Pembelajaran**

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Apabila dipahami secara mendalam media berarti manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hal ini menunjukkan bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media bagi peserta didik. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap dan menyusun kembali informasi visual serta verbal.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Media bukan hanya berupa alat saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Setiap media memiliki kelebihan masing-masing. Secara garis besar media dalam pembelajaran terbagi menjadi 4 kelompok, yaitu media audio, media visual, media audio visual. Untuk setiap jenis media memiliki kriteria dan karakteristik tersendiri. Media berfungsi sebagai sumber belajar bila dilihat pengertian media pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2006) terdapat manusia di dalamnya, benda, ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi dirinya dalam pembelajaran.

#### **2.1.1. Macam Macam Media Pembelajaran**

##### **1. Media Audio**

Macam-macam media pembelajaran audio berfungsi untuk mengalirkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Audio media berkaitan erat dengan telinga bagian dalam. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

##### **2. Media Visual**

Macam-macam media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas ide sajian, menggambarkan fakta yang mungkin mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual.

### 3. Media Audio

Visual Macam-macam media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

### 4. Media Serbaneka

Macam-macam media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

### 5. Gambar fotografi

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu.

### 6. Peta dan Bola Dunia

Macam-macam media pembelajaran berikutnya adalah peta dan globe ini berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Seperti keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai sungai, gunung-gunung), dan tempat-tempat serta arah dan jarak.

#### 2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran Animasi

Menurut Suheri (2006), animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Media animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat serta memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan hanya dengan gambar dan kata-kata saja.

Pengertian media video animasi menurut (Laily Rahmayanti 2016:431) mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Menurut buku Animasi Pembelajaran (Konsep dan Pengembangannya) Media animasi dalam pembelajaran yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh contoh, selain berupa animasi statis auto-run atau diaktifkan melalui tombol, juga bisa berupa animasi interaktif dimana pengguna (siswa) diberi kemungkinan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu dari animasi tersebut. Urutan kegiatan belajarnya dapat meliputi: melihat contoh, mengerjakan soal Latihan, menerima informasi, meminta penjelasan, dan mengerjakan soal/evaluasi.

#### 2.1.3 Jenis Jenis Animasi

Dilihat dari teknik pembuatannya animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

1. Stop-Motion (Stop Motion Animation) sering pula disebut claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan . Tehnik stop- motion animation merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Wallace and Gromit dan Chicken Run , karya Nick Parks, merupakan salah satu contoh karya stop motion animation. Contoh lainnya adalah Celebrity Deadmatch di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia.

2. Animasi Tradisional (Traditional Animation) Tradisional animasi adalah tehnik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut cel animation karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.

3. Animasi Komputer (Computer Graphics Animation) Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta special efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan software yang digunakan.

#### 2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Animasi

Menurut Harun dan Zaidatun (2014) dalam buku Animasi Pembelajaran Konsep dan Penembangannya, animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Berikut merupakan beberapa kepentingan atau kelebihan animasi apabila digunakan dalam bidang pendidikan: 1. Animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. 2. Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain. 3. Animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. 4. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan. 5. Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

Adapun kelemahan dari media animasi ialah membutuhkan peralatan yang khusus. Materi dan bahan yang ada dalam animasi sulit untuk dirubah jika sewaktu-waktu terdapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya sulit untuk ditambahkan. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa jika digunakan secara tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.

Selama ini animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan.

Pertama, menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungan dengan materi yang akan diberikan kepada murid.

Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan dalam buku Animasi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya. Animasi teks (tulisan) merupakan salah satu bagian animasi yang dapat diimplementasikan untuk menambahkan efek animasi dan mempercantik tampilan paket bahan ajar multimedia yang akan dikembangkan dalam buku Animasi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya. Untuk menjalankan animasi diperlukan program khusus (Software) salah satunya adalah program macromedia flash.

#### 2.1.5 Langkah-langkah Media Pembelajaran Animasi

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media animasi yakni:

- 1) Menyediakan media yang akan digunakan dalam memaparkan materi, seperti laptop, infokus dan speaker
- 2) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 3) Menayangkan film animasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dibawakan
- 4) Guru menyuruh siswa untuk menganalisis bagian mana yang merupakan negosiasi dalam film animasi tersebut.

### 2.2 Nilai Pendidikan Berbasis Karakter

#### 2.2.1 Pendidikan Karakter

Karakteristik berasal dari kata "characteristic" yang berarti sifat yang khas. Atau bisa diambil pengertian bahwa karakteristik adalah suatu sifat khas yang membedakan dengan yang lain. Karakter adalah wujud pemahaman dan pengetahuan seseorang tentang nilai-nilai mulia dalam kehidupan yang bersumber dari tatanan budaya, agama dan kebangsaan seperti: Nilai moral, nilai etika, hukum, nilai budi pekerti, kebajikan dan syariat agama dan budaya serta diwujudkan dalam sikap, perilaku dan kepribadian sehari-hari hingga mampu membedakan satu dengan lainnya. Dengan demikian maka karakter pada hakekatnya bukan hanya harus dipahami dan diketahui ataupun hanya diajarkan tetapi harus diteladani. Dimana yang selanjutnya diharapkan bahwa karakter individu tersebut akan membangun karakterkarakter daerah dan bangsa sesuai dengan harapan dan cita-cita luhur dalam tujuan pendidikan nasional.

Pendapat lain dari pengertian karakter, seperti yang disampaikan bahwa: karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, budaya dan nilai kebangsaan yang diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari menjadi suatu pembiasaan yang melekat.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action), tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif dan pelaksanaannya pun harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan serta mampu membedakan satu dengan lainnya. Dengan pendidikan karakter, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Daniel (2007:89) Keberhasilan seseorang di masyarakat, ternyata 80% dipengaruhi oleh kecerdasan emosi (EQ), dan hanya 20% ditentukan oleh kecerdasan otak (IQ). Kajian tersebut

dibahas delapan pendekatan Pendidikan nilai berdasarkan kepada berbagai literatur dalam bidang psikologi, sosiologi, filosofi dan pendidikan yang berhubungan dengan nilai. Namun, selanjutnya berdasarkan kepada hasil pembahasan dengan para pendidik dan alasan-alasan praktis dalam penggunaannya di lapangan, pendekatan-pendekatan tersebut telah diringkas menjadi lima jenis pendekatan berikut : Lima pendekatan tersebut adalah

1. Pendekatan penanaman nilai (inculcation approach)
2. Pendekatan perkembangan moral kognitif (cognitive moral development approach)
3. Pendekatan analisis nilai (values analysis approach)
4. Pendekatan klarifikasi nilai (values clarification approach); dan
5. Pendekatan pembelajaran berbuat (action learning approach). (Superka, 2006: 78).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Karakter adalah sifat khas, kualitas dan kekuatan moral pada seseorang atau kelompok. Puskur (Pusat Kurikulum) memberikan suatu definisi atau pengertian karakter sebagai watak tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi nilai-nilai kebajikan yang dapat menjadi suatu keyakinan dan digunakannya sebagai landasan cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.

Proses terbentuknya pendidikan karakter (Tim Pengembangan FIP-UPI. 2007: 4) dalam jurnal Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah, yaitu:

1. Melalui pendidikan, pengalaman, cobaan hidup, pengorbanan dan pengaruh lingkungan, kemudian terinternalisasi nilai-nilai sehingga menjadi nilai intrinsik yang melandasi sikap dan perilaku.
2. Sikap dan perilaku tersebut dilakukan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.
3. Kebiasaan tersebut dijaga dan dipelihara maka jadilah karakter. Jadi bahwa keberhasilan dalam proses pembentukan karakter lulusan suatu satuan pendidikan, akan ditentukan bukan oleh kekuatan proses pembelajaran, tetapi akan ditentukan oleh kekuatan manajemennya, yang mengandung pengertian bahwa mutu karakter lulusan memiliki ketergantungan kuat terhadap kualitas manajemen sekolahnya. Hal ini disebabkan karena proses pembentukan karakter harus terintegrasi kedalam berbagai bentuk kegiatan sekolah.

Pendidikan karakter adalah usaha sadar dan terencana dalam menanamkan nilai-nilai sehingga terinternalisasi dalam diri peserta didik yang mendorong dan mewujudkan dalam sikap dan perilaku yang baik. Pendidikan karakter bukan terletak pada materi pembelajaran melainkan pada aktivitas yang melekat, mengiringi, dan menyertainya (suasana yang mewarnai, tercermin dan melingkupi proses pembelajaran pembiasaan sikap dan perilaku yang baik) Pendidikan karakter tidak berbasis pada materi, tetapi pada kegiatan.

### 2.2.2 Manajemen Pendidikan Karakter

Manajemen pendidikan karakter di lingkungan sekolah merupakan program yang berkesinambungan dan terintegrasi kedalam keseluruhan sistem pengelolaan pendidikan. Hal ini didasarkan kepada : tujuan pendidikan nasional, yakni membentuk manusia seutuhnya. Penulisan ini akan mencoba membahas permasalahan manajemen sekolah berbasis karakter, yakni sistem pengelolaan sekolah yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter kepada keseluruhan tatanan kehidupan dan pengelolaan pendidikan, dengan isu sentral bahwa implementasi manajemen sekolah berbasis karakter membutuhkan strategi implementasi, kesiapan SDM, penentuan indikator keberhasilan, desain implementasi, strategi evaluasi, analisis hambatan yang dihadapi dan analisis terhadap kebutuhan kebijakan implementasi manajemen sekolah berbasis karakter.

Manajemen sekolah Berbasis Karakter (MSBK) dalam kajian penulisan ini hakekatnya, sebuah proses pengelolaan berbagai kegiatan pengelolaan pendidikan di lingkungan sekolah yang disertai dengan komitmen tinggi pada setiap pelaku dan perilaku pengelola dengan menanamkan nilai-nilai karakter mulia sehingga secara langsung mendukung keberhasilan proses pendidikan karakter dan pembelajaran, sehingga menghasilkan produktivitas mutu lulusan yang berkarakter mulia sesuai dengan tuntutan tujuan pendidikan nasional.

Komponen sasaran dalam sistem manajemen sekolah yang tidak mengindahkan nilai-nilai karakter atau menunjang keberhasilan pembentukan karakter peserta didik. Dua kelompok kajian pustaka yang mendukung terhadap kajian penulisan ini, adalah kajian konsep pendidikan karakter dan konsep manajemen sekolah berbasis karakter. Karakter adalah wujud pemahaman dan pengetahuan seseorang tentang nilai-nilai mulia dalam kehidupan yang bersumber dari tatanan budaya, agama dan kebangsaan seperti nilai moral, nilai etika, hukum, nilai budi pekerti, kebajikan dan syariat agama, dan budaya serta diwujudkan dalam sikap, perilaku dan kepribadian sehari-hari hingga mampu membedakan satu dengan lainnya. Dengan demikian maka karakter pada hakekatnya bukan hanya harus dipahami dan diketahui ataupun hanya diajarkan tetapi harus diteladani.

Selanjutnya diharapkan bahwa karakter individu tersebut akan membangun karakter karakter daerah dan bangsa sesuai dengan harapan dan cita-cita luhur dalam tujuan pendidikan nasional. Pendapat lain dari pengertian karakter, seperti yang disampaikan Gunarto (2004:22) bahwa: Karakter merupakan nilai-nilai

perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, budaya dan nilai kebangsaan yang diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari menjadi suatu pembiasaan yang melekat.

Pendidikan karakter menggarap pelbagai aspek dari pendidikan moral, pendidikan kewargaan, dan pengembangan karakter. Sifatnya yang multi-faceted membuatnya menjadi konsep yang sulit untuk diberikan di sekolah. Setiap komponen memberikan perbedaan tekanan tentang apa yang penting dan apa yang semestinya diajarkan “Jika kita hendak maju secara budaya”, kata Rusworth Kidder (1995:132) dari The Institute for Global Ethics, dan pengarang *How Good People Make Thought Choices* “sepatutnya mesti ada satu bahasa lagi dalam bahasa public, yang mempertanyakan, “Apa yang benar” (Whats Right)?”.

Menurutnya, bahasa ini merupakan bahasa yang unik yang membuat kita tak terlalu nyaman membincangkannya. Dan untuk membuat kita nyaman berbincang dalam bahasa ini di masa depan, Kidder menekankan perlunya pendidikan karakter sejak dini. Ada 18 (delapan belas) nilai-nilai dalam pengembangan pendidikan karakter bangsa yang dibuat oleh Diknas.

Mulai tahun ajaran 2011, seluruh tingkat pendidikan di Indonesia harus menyisipkan pendidikan berkarakter tersebut dalam proses pendidikannya (Risna .A dan Siti .N, 2011:1). Ada 18 (delapan belas) nilai-nilai dalam pendidikan karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2013), adalah: Religius, sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Jujur, perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Toleransi, sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. Disiplin, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Kerja Keras, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

Jadi dengan perilaku tertib ini dapat membangun karakter siswa dalam kehidupan nyata. Kreatif, Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Mandiri, sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. Demokratis, cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Rasa Ingin Tahu, sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihatan di dengar. Semangat Kebangsaan, cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Cinta Tanah Air, cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Menghargai Prestasi, sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

### 2.2.3 Strategi Penanaman Nilai Karakter Bagi Siswa Sekolah dan Menengah

Pendidikan karakter sebaiknya diajarkan secara sistematis dalam model pendidikan yang holistik menggunakan metode *knowing the good, feeling the good, acting the good*. Pengetahuan tentang kebaikan (*knowing the good*) mudah diberikan karena bersifat kognitif. Setelah *knowing the good* perlu ditumbuhkan perasaan senang atau cinta terhadap kebaikan (*feeling the good*). Selanjutnya, *feeling the good* diharapkan menjadi mesin penggerak sehingga seseorang secara suka reka melakukan perbuatan yang baik (*acting the good*). Penanaman dengan model seperti itu, akan mengantarkan seseorang kepada kebiasaan berlaku baik. Akan tetapi, dalam penanaman pendidikan karakter yang utama adalah keteladanan. Orang tua memberikan contoh perilaku yang positif kepada anaknya, guru memberi contoh kepada anak didiknya. Sementara itu, para pemimpin memberikan teladan karakter yang baik kepada masyarakat. Masalah keteladanan ternyata dilakukan oleh para nabi, terutama Nabi Muhammad dalam menanamkan akhlak mulia kepada umatnya. Dalam hal ini, Allah menyatakan bahwa Sungguh pada pribadi Nabi Muhammad terdapat teladan yang baik (*uswatun hasanah*).

Nabi-nabi yang lain seperti Nabi Ayub memiliki keteladanan dalam ketabahannya menanggung berbagai penderitaan, Nabi Isa dikenal dengan kesederhanannya, Nabi Musa dikenal dengan keberaniannya. Ada empat karakter yang dimiliki oleh para nabi, yaitu:

1. Sidik: selalu berkata yang benar;
2. Amanat: dapat dipercaya;
3. Tablig: selalu menyampaikan tidak pernah menyembunyikan;
4. Fatonah cerdas. Salah satu karakter yang sejak kecil melekat pada pribadi Muhammad adalah amanat (dapat dipercaya).

Oleh karenanya, masyarakat Arab memberikan gelar *al amin* (dapat dipercaya) jauh sebelum beliau menjadi nabi. Penanaman pendidikan karakter di sekolah dapat dilakukan dengan berbagai strategi. Strategi yang dapat dilakukan antara lain:

1. Memasukkan pendidikan karakter ke dalam semua mata pelajaran di sekolah

2. Membuat slogan-slogan atau yel-yel yang dapat menumbuhkan kebiasaan semua masyarakat sekolah untuk bertingkah laku yang baik
3. Membiasakan perilaku yang positif di kalangan warga sekolah, dan
4. Melakukan pemantauan secara kontinyu
5. Memberikan hadiah (reward) kepada siswa yang selalu berkarakter baik

Strategi penanaman karakter di atas merupakan hal yang sebenarnya sudah biasa dilaksanakan di sekolah, akan tetapi belum maksimal. Untuk itu dengan adanya nilai-nilai karakter sebagaimana uraian di atas dan strategi penanaman nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar dan menengah, maka diharapkan dapat direalisasikan. Peran dari kepala sekolah sebagai leader (kepemimpinan) dan harus mempunyai keterampilan manajerial dan akademik sangat diperlukan. Keterampilan manajerial lebih difokuskan pada administrasi dan pemberdayaan sumber daya yang ada di sekolah. Keterampilan akademik fokusnya yaitu bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di sekolah

### 2.3 Menulis Teks Negosiasi

Menulis merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh setiap orang. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca juga berhubungan dalam keterampilan menulis. Tarigan (2013:22) mengemukakan pengertian menulis sebagai berikut :

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Lambang dan gambar grafik tersebut mempunyai makna yang bisa dipahami orang lain itu yang disebut dengan menulis.

Tarigan mengungkapkan bahwa menulis merupakan lukisan grafik yang menggambarkan suatu bahasa ketika seseorang dapat membaca lambang dan mengerti makna yang dimaksud. Jika seseorang ingin menulis maka dipastikan ia harus bisa membaca dan memahami lambang-lambang grafik tersebut.

Menurut Semi (2007:14) menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan kedalam lambang-lambang tulisan. Semi mengungkapkan bahwa menulis memiliki tiga aspek utama. Pertama dengan tujuan tertentu, kedua dengan gagasan yang akan disampaikan dan yang ketiga berupa sistem Bahasa Ketiga aspek tersebut sangat berkaitan dengan menulis. Misalnya seseorang menulis dengan tujuan tertentu dengan mengungkapkan gagasan berdasarkan pengamatan maupun pengalamannya sehingga disajikan dengan penyajian yang logis maupun kronolis.

Selain itu, Iskandarwassid & Sunendar (2011:248) aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Ketiga keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan yang sulit dikuasai. Hal itu disebabkan menulis harus menguasai berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri. Unsur bahasa dan isi harus menjadi satu kesatuan yang padu untuk membentuk sebuah kalimat menjadi paragraf. Dalam keterampilan ini penulis berusaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui bahasa tulis.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan melukiskan lambang-lambang huruf sehingga menimbulkan berbagai gagasan atau ide kreatif dengan menggunakan bahasa tertentu. Menulis dapat dilakukan oleh setiap orang akan tetapi kualitas yang dihasilkan setiap orang berbeda. Menulis merupakan kegiatan produktif yang dapat dilakukan oleh setiap orang untuk menghasilkan sebuah karangan yang dapat bermanfaat untuk orang lain. Oleh karena itu, keterampilan menulis harus selalu diasah setiap saat dengan cara praktik dan banyak pelatihan.

#### 2.3.1 Pengertian Teks Negosiasi

Menurut Kosasih (2014) negosiasi merupakan suatu interaksi sosial untuk mengompromikan keinginan yang bertentangan. Negosiasi juga diartikan menjadi upaya untuk mencapai kesepakatan melalui diskusi atau percakapan. Menurut Patonah, Syahrullah, Firmansyah, & San Fauziya (2018) teks negosiasi adalah sebuah teks yang berisi suatu interaksi sosial untuk mencari kesepakatan bersama dengan kepentingan yang berbeda.

Teks negosiasi menurut Suherli & Dkk. (2016) yaitu suatu proses tawar-menawar dengan pihak lain. Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, penulis berkesimpulan bahwa teks negosiasi merupakan kegiatan berinteraksi antara dua orang atau lebih untuk menghasilkan sebuah kesepakatan.

Teks negosiasi adalah suatu teks yang memuat tentang bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda (Kemendikbud, 2013: 134). Sedangkan menurut Nahari Sabalala (2014:4) negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Dalam negosiasi, pihak-pihak tersebut berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan berdialog.

#### 2.3.2 Struktur Teks Negosiasi

Struktur teks negosiasi berupa:

- Pembukaan

Pendahuluan (Orientasi): negosiator 1 menyampaikan maksud

- Isi

Isi terdiri atas pengajuan, penawaran dan persetujuan. Pengajuan adalah negosiator 2 menyanggah dengan alasan tertentu. Penawar adalah negosiator 1 mengemukakan argumentasi untuk mempertahankan maksud awalnya agar disetujui negosiator 2. Persetujuan adalah negosiator 2.

- Penutup

Terjadi kesepakatan atau ketidaksepakatan Ada pula negosiasi yang lebih kompleks dengan struktur:

- Orientasi
- Pengajuan
- Penawaran
- Persetujuan
- Dan penutup

### 2.3.3 Kaidah Teks Negosiasi

Kaidah teks negosiasi menunjukkan keterlibatan dua pihak atau lebih, berupa dialog, mengundang konflik, menyelesaikannya melalui tawar menawar, menyangkut keinginan yang belum terjadi, dan berujung pada kesepakatan atau ketidaksepakatan.

- Dalam teks negosiasi terdapat partisipan Partisipan adalah pihak-pihak yang terlibat dalam negosiasi. Jumlah partisipan minimal dua orang

- Dalam teks negosiasi terdapat hal atau topik yang menjadi bahan negosiasi
- Dalam teks negosiasi ada proses pengajuan dan penawaran
- Teks negosiasi diakhiri oleh kesepakatan atau ketidaksepakatan.

Teks negosiasi berbentuk dialog diantara dua atau lebih partisipan. Sekilas, teks negosiasi akan terlihat sama dengan teks dialog biasa, yang membedakan adalah adanya unsur pengajuan dan penawaran.

### 2.3.4 Ciri-ciri Teks Negosiasi

- a) Bertujuan menentukan solusi dan menjadi sarana penyelesaian masalah bersama.
- b) Menghasilkan kesepakatan atau perjanjian
- c) Menghasilkan penyelesaian yang saling menguntungkan kedua belah pihak.
- d) Memprioritaskan atau menitikberatkan pada kepentingan bersama.
- e) Memiliki tujuan praktis, yaitu sebagai media penghasil kesepakatan yang diterima oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

### 2.3.5 Tujuan Teks Negosiasi

- a) Mencapai solusi bersama
- b) Saling menguntungkan
- c) Saling pengertian

### 2.3.6 Tata Cara Negosiasi yang Baik

- a) Saling menghargai
- b) Harus memposisikan diri secara sama
- c) Membuang egonya masing-masing

### 2.3.7 Unsur Kebahasaan Teks Negosiasi

➤ Menggunakan bahasa persuasive

Bahasa yang digunakan untuk membujuk atau menarik perhatian

➤ Mengandung kalimat deklaratif

Kalimat yang disampaikan berisi pernyataan, yang berfungsi untuk memberikan informasi atau berita tentang sesuatu.

➤ Menggunakan bahasa yang sopan

➤ Menggunakan konjungsi

➤ Menggunakan kalimat yang efektif

➤ Berisi pasangan tuturan

➤ Bersifat memerintah dan memenuhi perintah

➤ Menggunakan pronominal

➤ Menggunakan kalimat langsung

➤ Menggunakan kalimat yang menyatakan kesepakatan atau tidak

➤ Menggunakan kalimat perbandingan/kontras

### 2.3.8 Langkah-langkah Membuat Teks Negosiasi

1. Menentukan tema

Menyiapkan tema negosiasi dan apa yang ingin dibahas bersama

2. Menentukan Pihak



Setelah mengetahui tema bahan negosiasi, carilah pihak-pihak yang saling berkaitan untuk diajak negosiasi. Misalnya akan membahas tentang jual beli buah di pasar, berarti pihak-pihak yang berkaitan adalah penjual dan pembeli.

### 3. Menentukan Topik yang Akan Dinegosiasikan

Membahas topik apa yang perlu dinegosiasikan, mengenai barang atau jasa, waktu, dan tempatnya. Misalnya, mengenai harga buah, maka topik yang akan dibahas adalah mengenai harga buah.

### 4. Menyiapkan Argumen

Di tahapan ini, masing-masing pihak mengutarakan apa yang diinginkan secara bijaksana, tidak ada perdebatan atau menyebabkan perkelahian.

### 5. Merancang Kegiatan Tawar Menawar dan Penyelesaian Masalah

Buat rancangan mengenai tawar-menawar antara kedua belah pihak. Lakukan dengan bijaksana untuk mendapatkan kesepakatan bersama.

### 6. Menentukan Penutup

Penutup penting untuk dilakukan, seperti mengucapkan salam atau terimakasih. Agar proses negosiasi berjalan lebih formal, bisa dibuat kesepakatan tertulis mengenai hasil negosiasi tersebut.

### 7. Menulis Teks

Negosiasi Berdasarkan Struktur Selanjutnya, buatlah teks negosiasinya berdasarkan struktur teks negosiasi yang telah dibahas pada poin sebelumnya. Jangan lupa juga untuk mengembangkan kerangkanya dan gunakan kaidah kebahasaan yang baik dan benar agar teks tersebut bisa lebih mudah dibaca dan dipahami.

#### 2.4. Pengertian Menulis

Menulis pada hakikatnya adalah suatu proses berpikir yang teratur, sehingga apa yang ditulis mudah dipahami pembaca. Menulis juga merupakan suatu aktivitas komunikasi yang menggunakan bahasa sebagai mediana. Wujudnya berupa tulisan yang terdiri atas rangkaian huruf yang bermakna dengan semua kelengkapannya, seperti, ejaan dan tanda baca. Menulis juga suatu proses penyampaian gagasan, pesan, sikap, dan pendapat kepada pembaca dengan simbol-simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati bersama oleh penulis dan pembaca.

Menulis sebagai aktifitas yang mengungkapkan hasil pemikiran, ide/gagasan, perasaan, informasi kepada masyarakat luas melalui media kasara dimuat pada cetak atau elektronik Amri(2015:104). Menurut Tarigan (2013), keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Menurut Dalman (2015:3), keterampilan menulis karangan atau mengarang adalah menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, meyakinkan, atau menghibur. Menulis juga diartikan sebagai kegiatan merangkai huruf menjadi kata atau kalimat untuk disampaikan kepada orang lain, sehingga orang lain dapat memahaminya.

Kemampuan menulis adalah kemampuan seseorang untuk menuangkan buah pikiran, ide, gagasan, dengan mempergunakan rangkaian bahasa tulis yang baik dan benar. Kemampuan menulis seseorang akan menjadi baik apabila dia juga memiliki:

Kemampuan untuk menemukan masalah yang akan ditulis.

- Kepekaan terhadap kondisi pembaca.
- Kemampuan menyusun perencanaan penelitian.
- Kemampuan menggunakan bahasa Indonesia.
- Kemampuan memulai menulis, dan
- Kemampuan memeriksa karangan sendiri. Kemampuan tersebut akan berkembang apabila ditunjang dengan kegiatan membaca dan kekayaan kosakata yang dimilikinya.

Menulis merupakan suatu bentuk berpikir, tetapi ia adalah berpikir untuk penanggap tertentu dan untuk situasi tertentu pula. Salah satu tugas penting seorang penulis ialah menguasai unsur-unsur pokok menulis dan berpikir yang akan banyak membantu dalam usaha-usaha mencapai suatu tujuan. Yang paling penting diantara unsur-unsur tersebut ialah penemuan, penataan, dan gaya.

a. Langkah- Langkah Menulis Menurut Dalman (2015:15) menulis melibatkan beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Prapenulisan (Persiapan) Tahap ini merupakan tahap pertama, tahap persiapan atau prapenulisan adalah ketika pembelajar menyiapkan diri, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menentukan fokus, mengolah informasi, menarik tafsiran dan inferensi terhadap realitas yang dihadapinya, berdiskusi, membaca, mengamati, dan lain-lain yang memperkaya masukan kognitifnya yang akan diproses selanjutnya.

2. Tahap Penulisan Pada tahap prapenulisan telah ditentukan topik dan tujuan karangan, mengumpulkan informasi yang relevan, serta membuat kerangka karangan, selanjutnya kita siap untuk menulis.

3. Tahap Pascapenulisan Tahap ini merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan buram yang kita hasilkan. Kegiatannya terdiri atas penyuntingan dan perbaikan (revisi). Penyuntingan adalah pemeriksaan dan

perbaiki unsur mekanik karangan seperti ejaan, diksi, pengkalimatan, pengalineaan, gaya bahasa, pencatatan kepustakaan, dan konvensi penulisan lainnya.

b. Tujuan Menulis Menurut Dalman (2015:13) tujuan menulis yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan Penugasan Pada umumnya para pelajar, menulis sebuah karangan dengan tujuan memenuhi tugas yang diberikan oleh guru atau sebuah lembaga. Bentuk tulisan inibiasanya berupa makalah, laporan atau karangan bebas.
2. Tujuan Estetis Para sastrawan pada umumnya menulis dengan tujuan untuk menciptakan sebuah keindahan (estetis) dalam sebuah puisi, cerpen, maupun novel. Untuk itu penulis pada umumnya memperhatikan benar pilihan kata atau diksi serta penggunaan gaya bahasa.
3. Tujuan Penerangan Surat kabar maupun majalah merupakan salah satu media yang berisitulisan dengan tujuan penerangan. Tujuan utama penulis membuat tulisan adalah untuk memberi informasi kepada pembaca. Dalam hal ini, penulis harus mampu memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan pembaca berupa politik, ekonomi, pendidikan, agama, sosial, maupun budaya.
4. Tujuan Pernyataan Diri Anda mungkin pernah membuat surat pernyataan untuk tidak melakukan pelanggaran lagi, atau mungkin menulis surat perjanjian. Apabila itu benar, berarti anda menulis dengan tujuan untuk menegaskan tentang apa yang telah diperbuat. Bentuk tulisan ini misalnya surat perjanjian maupun surat pernyataan. Jadi, penulis surat, baik surat pernyataan maupun surat perjanjian merupakan tulisan yang bertujuan untuk pernyataan diri.
5. Tujuan Kreatif Menulis sebenarnya selalu berhubungan dengan berpikir kreatif, terutama dalam menulis karya sastra, baik itu berbentuk puisi maupun prosa. Kita harus menggunakan daya imajinasi secara maksimal ketika mengembangkan tulisan, mulai dalam mengembangkan penokohan, melukiskan setting, maupun yang lain.
6. Tujuan Kondumtif Ada kalanya sebuah tulisan diselesaikan untuk dijual dan dikonsumsi oleh para pembaca. Dalam hal ini, penulis lebih mementingkan kepuasan pada diri pembaca. Penulis lebih berorientasi pada bisnis. Salah satu bentuk tulisan ini adalah novel-novel populer.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Jln. Mesjid Batang Beruh Kecamatan Sidikalang Kabupaten Dairi Sumatera Utara Adapun yang menjadi alasan peneliti memilih lokasi tersebut dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang belum pernah dilakukan penelitian mengenai pengaruh media animasi berbasis web terhadap kemampuan menulis teks negosiasi
- b. Data atau jumlah siswa di Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang cukup memadai untuk dijadikan sampel penelitian sehingga data yang diperoleh lebih baik
- c. Lokasi penelitian mudah dijangkau, sehingga memudahkan penulis untuk melakukan penelitian

##### 3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 24 Juli 2023 sampai 25 Agustus 2023.

#### 3.2 Populasi Sampel

##### 3.2.1 Populasi

Menurut Arikunto (2013:173) Populasi ialah objek yang akan diteliti. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari kemudia ditarik kesimpulannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka ditetapkan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Agama 1 dan X Agama 2 Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang yang berjumlah 50 siswa

**Tabel 1**  
**Populasi siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang Tahun Pembelajaran 2022/2023**

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	X Agama 1	25
2	X Agama 2	25
<b>JUMLAH</b>		<b>50</b>

##### 3.2.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah teknik *Porpositive Sampling*, menurut Sugiyono (2014:218) *Porpositive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Artinya, setiap subjek yang diambil dari populasi dipilih dengan sengaja berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu. Tujuan dan pertimbangan pengambilansubjek/sampel penelitian ini adalah

sampel tersebut mampu dalam menulis teks negosiasi. Adapun kelas yang dipilih oleh peneliti yaitu kelas X Agama-1 yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen menulis teks negosiasi dengan menggunakan media *animasi berbaisi web* dan kelas X Agama-2 yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol menulis teks negosiasi dengan model konvensional. Jadi jumlah sampel keseluruhan berjumlah 50 siswa.

### 3.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017:107) “Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Jadi eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Metode ini dilakukan karena peneliti ingin mengetahui pengaruh menggunakan media *animasi berbasis web* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi oleh siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022-2023.

**Tabel 2**  
**Desain Penelitian *post-test Only Control Design***

Kelompok	Kelas	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X Agama -1	X	O1
Kontrol	X Agama -2	-	O2

### 3.4 Variabel Penelitian

Ada dua variabel dalam penelitian ini, yakni:

Variabel (X1) : Kemampuan menulis teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran animasi

Variabel (X2) : Kemampuan menulis teks negosiasi dengan menggunakan model konvensional.

### 3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Defenisi operasional variabel sebagai berikut:

1. Media pembelajaran animasi adalah media audio visual yang merupakan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
2. Model konvensional ialah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan Informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Dalam hal ini biasanya guru memberikan uraian mengenai topik tertentu, tempat tertentu dan dengan lokasi tertentu pula.
3. Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahan tulis sebagai alat atau medianya.
4. Teks Negosiasi adalah teks atau tulisan yang berisi kesepakatan antara dua belah pihak, dengan kepentingan berbeda.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:148) instrumen penelitian adalah suatu alat penelitian yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Menurut Arikunto (2013:193) menyatakan bahwa “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh dan mengetahui kemampuan menulis teks negosiasi, maka peneliti menggunakan instrument tes tertulis yaitu menugaskan setiap siswa untuk menulis teks negosiasi dengan kemampuan menulis.

Dalam menulis teks negosiasi ditentukan beberapa aspek yang harus dicapai oleh siswa, yakni sebagai berikut

**Tabel 3**  
**Aspek Penilaian Menulis Teks Negosiasi**

No	Aspek	Kriteria	Skor Maksimal
1.	Menentukan tujuan negosiasi	a. Mampu menentukan tujuan negosiasi	3
		b. Kurang mampu menentukan tujuan negosiasi	2
		c. Tidak mampu menentukan tujuan negosiasi	
			1

2.	Menentukan pihak pihak yang terkait dalam negosiasi	a. Mampu menentukan pihak pihak yang terkait dalam negosiasi	3
		b. Kurang mampu menentukan pihak pihak yang terkait dalam negosiasi	2
		c. Tidak mampu menentukan pihak pihak yang terkait dalam negosiasi	1
3.	Menentukan konflik negosiasi	a. Tepat dalam menentukan konflik negosiasi	3
		b. Kurang tepat dalam menentukan konflik dalam negosiasi	2
		c. Tidak tepat dalam menentukan konflik negosiasi	1
4.	Menentukan solusi apa yang hendak ditawarkan dalam negosiasi	a. Tepat dalam menentukan solusi apa yang hendak ditawarkan	3
		b. Kurang tepat dalam menentukan solusi apa yang hendak dtawarkan	2
		c. Tidak tepat dalam menentukan solusi apa yang hendak ditawarkan	1
5.	Menentukan model kesepakatan yang akan dilakukan	a. Mampu menentukan model kesepakatan yang akan dilakukan	3
		b. Kurang mampu dalam menentukan model kesepakatan yang akan dilakukan	2
		c. Tidak mampu dalam menentukan model kesepakatan yang akan dilakukan	1

**Tabel 4**  
**Kategori Penilaian Kemampuan Menulis Surat Pribadi**

Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
76-100	A	Sangat Baik
51-75	B	Baik
26-50	C	Cukup
0-25	D	Kurang

### 3.7 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka akan diadakan analisis guna mencapai hasil yang maksimal. Analisis tersebut dapat dilakukan dengan langkah-langkah seperti di bawah ini.

1. Menghitung nilai rata-rata sampel, yaitu data tes kemampuan menulis pribadi dengan menggunakan media animasi berbasis web dan tes kemampuan menulis teks negosiasi dengan menggunakan model konvensional melalui rumus yang sesuai dinyatakan oleh Sudijono (2014:82)
2. Menghitung standar deviasi sesuai yang dinyatakan Sudijono (2014:161)
3. Menentukan kemampuan siswa dalam menulis teks negosiasi dengan menggunakan media animasi berbasis web dan menulis teks negosiasi menggunakan model konvensional.
4. Mencari besar perbedaan menulis teks negosiasi kelas X Agama-1 dengan menggunakan media animasi berbasis web dan kelas X Agama-2 dengan menggunakan model konvensional.

### 3.8 Pengujian Hipotesis

Jika  $t_{hitung} > t_{table}$  maka hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis ( $H_0$ ) ditolak. ( $H_a$ ) diterima dengan pengertian ada pengaruh dan penggunaan “Media Animasi Berbasis Web Terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Materi Menulis Teks Negosiasi” siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022/2023.

#### 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Perlakuan penelitian dengan menggunakan *concept sentenc* dilakukan di MA Swasta Sidikalang pada peserta didik kelas X dengan sampel sebanyak 25 siswa menggunakan perkuan dan 25 siswa tidak menggunakan perlakuan.. Pada penelitian ini instrumen yang diuji cobakan adalah instrumen tes kemampuan menulis teks negoisasi yang mana akan diambil penilaian menulis teks negoisasi dalam bentuk skor dengan 5 aspek penilaian.

##### 4.2 Hasil Penelitian

Data dalam penelitian meliputi data dari post-test didapatkan dari penilaian aspek menulis negoisasi yang diberikan peneliti dan terbagi dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas Kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran yang diberikan *concept sentence*, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan (pembelajaran menggunakan media konvensional). Setelah hasil diperoleh, hasil tersebut akan dibandingkan antara nilai kelas X1 dan X2. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 5**  
**Ringkasan Nilai Kelompok**

Kelompok	Sampel uji <i>post-test</i>	Rata-rata <i>posttest</i>
Ekperimen	25	83,47
Kontrol	25	69,6

##### 4.2.1 Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui *post-test* terhadap hasil penilaian siswa menulis teks negoisasi di MAS Sidikalang dengan aspek penilaian sebanyak 5 dari jumlah responden X1 sebanyak 25 orang. Jumlah butir aspek terdiri dari butir dengan 3 alternatif jawaban. Skor yang diberikan adalah 1, 2, dan 3. Hal ini berarti skor ideal tendah adalah 5 dan skor ideal tertinggi adalah 15.

**Tabel 6**  
**Tabulasi Skor Kelas Ekperimen**

No	Nama Siswa	MT	MP	MK	MS	MM	Total Skor	X	X <sup>2</sup>
1	Subjek 1	3	3	3	3	2	14	93	8711
2	Subjek 2	3	2	2	3	2	12	80	6400
3	Subjek 3	3	3	3	3	3	15	100	10000
4	Subjek 4	2	2	1	3	3	11	73	5378
5	Subjek 5	3	2	3	2	3	13	87	7511
6	Subjek 6	3	3	3	2	3	14	93	8711
7	Subjek 7	3	2	3	2	3	13	87	7511
8	Subjek 8	2	2	2	2	3	11	73	5378
9	Subjek 9	2	3	2	3	3	13	87	7511
10	Subjek 10	3	2	3	2	2	12	80	6400
11	Subjek 11	2	2	3	2	3	12	80	6400
12	Subjek 12	3	2	3	2	3	13	87	7511
13	Subjek 13	2	3	2	2	3	12	80	6400
14	Subjek 14	2	2	3	2	3	12	80	6400
15	Subjek 15	2	3	2	2	3	12	80	6400
16	Subjek 16	3	3	3	3	3	15	100	10000
17	Subjek 17	2	2	3	2	3	12	80	6400
18	Subjek 18	2	2	3	2	3	12	80	6400
19	Subjek 19	2	3	2	2	3	12	80	6400
20	Subjek 20	2	3	2	3	2	12	80	6400

21	Subjek 21	2	2	2	3	3	12	80	6400
22	Subjek 22	3	2	3	2	3	13	87	7511
23	Subjek 23	2	2	3	2	3	12	80	6400
24	Subjek 24	2	3	2	2	3	12	80	6400
25	Subjek 25	2	2	3	2	3	12	80	6400
Total							313	2087	175333

Data tersebut bisa dilihat hasil penilaian aspek menulis teskoisasi pada X1 kelas X agama 1 yang dilakukan peneliti dengan jumlah sebanyak 25 orang. Skor pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *concept sentence* dengan skor tertinggi yaitu 15 dan terendah 11. Berdasarkan perhitungan dilihat data frekuensi dari nilai menulis teks negoisasi di kelas ekprimen. Dari 25 total siswa kelas X1 diperoleh jumlah siswa dengan nilai sangat baik yaitu sebanyak 23 orang (92%) dan dengan nilai baik yaitu 2 orang (8%). Dari perhitungan lanjutan didapatkan rata-rata kelas eksperimen adalah 83,5 dan diperoleh standar deviasi 6,80

#### 4.2.2 Hasil Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui *post-test* terhadap hasil penilaian siswa menulis teks negoisasi di MAS Sidikalang dengan aspek penilaaian sebanyak 5 dari jumlah responden X1 sebanyak 25 orang. Jumlah butir aspek terdiri dari butir dengan 3 alternatif jawaban. Skor yang diberikan adalah 1, 2, dan 3. Hal ini berarti skor ideal tendah adalah 5 dan skor ideal tertinggi adalah 15.

**Tabel 7**  
**Tabulasi Skor Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa	MT	MP	MK	MS	MM	Total Skor	X	X2
1	Subjek 1	3	1	2	3	2	11	73	5378
2	Subjek 2	2	2	2	2	2	10	67	4444
3	Subjek 3	3	1	2	2	3	11	73	5378
4	Subjek 4	3	2	2	3	2	12	80	6400
5	Subjek 5	1	2	2	3	2	10	67	4444
6	Subjek 6	2	3	2	2	2	11	73	5378
7	Subjek 7	2	2	2	2	2	10	67	4444
8	Subjek 8	2	1	2	1	3	9	60	3600
9	Subjek 9	3	2	1	3	3	12	80	6400
10	Subjek 10	3	1	3	2	2	11	73	5378
11	Subjek 11	2	2	2	2	2	10	67	4444
12	Subjek 12	3	2	3	2	2	12	80	6400
13	Subjek 13	3	2	2	2	2	11	73	5378
14	Subjek 14	2	2	3	2	3	12	80	6400
15	Subjek 15	3	2	2	2	2	11	73	5378
16	Subjek 16	1	1	1	1	2	6	40	1600
17	Subjek 17	2	3	2	2	2	11	73	5378
18	Subjek 18	2	2	3	2	2	11	73	5378
19	Subjek 19	3	2	2	2	2	11	73	5378
20	Subjek 20	2	3	2	2	3	12	80	6400
21	Subjek 21	2	3	2	2	1	10	67	4444
22	Subjek 22	2	3	2	1	2	10	67	4444
23	Subjek 23	2	2	2	2	3	11	73	5378
24	Subjek 24	1	1	2	2	3	9	60	3600

25	Subjek 25	1	1	1	2	2	7	47	2178
Total							261	1740	123422

Data tersebut bisa dilihat hasil penilaian aspek menulis teks negoisasi pada X2 kelas X agama 2 yang dilakukan peneliti dengan jumlah sebanyak 25 orang. Skor pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *concept sentence* dengan skor tertinggi yaitu 12 dan terendah 6. Berdasarkan pehitungan dilihat data frekuensi dari nilai menulis teks negoisasi di kelas kontrol. Dari 25 total siswa kelas X1 diperoleh jumlah siswa dengan nilai sangat baik yaitu sebanyak 5 orang (20%), dengan nilai baik yaitu 18 orang (72%) dan nilai cukup sebanyak 2 orang (8%). Dari perhitungan lanjutan didapatkan rata-rata kelas kontrol adalah 70 dan diperoleh standar deviasi 9,84.

#### 4.3 Uji Persyaratan Analisis Data

##### 4.3.1 Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Berikut tabel uji normalitas kelas eksperimen kemampuan menulis teks negoisasi dengan pembelajaran menggunakan metode *concept sentence*. Diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen X1 adalah 83,48 dan standar deviasi 6,80.

**Tabel 8**  
**Uji Normalitas Data X1**

No	Xi	F	F Kum	Zi	Ztabel	F(Zi)	S(Zi)	Lhitung(F(Zi)-S(Zi))
1	73	2	2	-1,54	0,4382	0,0618	0,08	-0,0182
2	80	14	16	-0,51	0,195	0,305	0,64	-0,3350
3	87	5	21	0,52	0,1985	0,3015	0,84	-0,5385
4	93	2	23	1,40	0,4192	0,0808	0,92	-0,8392
5	100	2	25	2,43	0,4925	0,0075	1,00	-0,9925

Berdasarkan tabel di atas diperoleh L hitung = -0.9925 sedangkan dari daftar penilaian menulis teks negoisasi kelas X pada taraf signifikan 0,05 dan n 25 diperoleh L tabel = 0.180. Dengan demikian diperoleh Lhitung < LTabel ( -0,9925 < 0,180) yang artinya dara nilai kelas X1 yang menggunakan kelas perlakuan berdistribusi normal.

##### 4.3.2 Uji Normalitas Kelas Kontrol

Berikut tabel uji normalitas kelas kontrol kemampuan menulis teks negoisasi tanpa menggunakan perlakuan. Diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen X2 adalah 70 dan standar deviasi 9.84.

**Tabel 9**  
**Uji Normalitas Data X2**

No	Xi	F	F Kum	Zi	Ztabel	F(Zi)	S(Zi)	Lhitung(F(Zi)-S(Zi))
1	40	1	1	-3,05	0,4989	0,0011	0,04	-0,0389
2	47	1	2	-2,34	0,4904	0,0096	0,08	-0,0704
3	60	2	4	-1,02	0,3461	0,1539	0,16	-0,0061
4	67	6	10	-0,30	0,1179	0,3821	0,40	-0,0179
5	73	10	20	0,30	0,1179	0,3821	0,80	-0,4179
6	80	5	25	1,02	0,3461	0,1539	1,00	-0,8461

Berdasarkan tabel di atas diperoleh L hitung = -0,8461 sedangkan dari daftar penilaian menulis teks negoisasi kelas X pada taraf signifikan 0,05 dan n 25 diperoleh L tabel = 0.180. Dengan demikian diperoleh Lhitung < LTabel ( -0,9925 < 0,180) yang artinya dara nilai kelas X2 yang menggunakan kelas perlakuan berdistribusi normal.

##### 4.3.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian homogen atau tidak. Perhitungan sebagai berikut

**Tabel 10**  
**Uji Homogenitas**

X1	X2
----	----

Mean	83,466667	69,6
Variance	48,592593	96,5925926
Observations	25	25
df	24	24
F Hitung	0,5030675	
P(F<=f) one-tail	0,0495068	
F Tabel	0,5040933	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh Fhitung (0,5030675) < F tabel (0,5040933) maka data yang digunakan pada penelitian ini homogen.

#### 4.4 Uji Hipotesis

Setelah dilakukan perhitungan skor dari nilai menulis teks negoisasi pada setiap variabel dan setiap uji dilanjutkan dengan mencari pengaruh antara kemampuan menulis teks negoisasi oleh siswa kelas X agama MAS Sidikalang. Dalam hal ini peneliti menggunakan kemampuan menulis teks negoisasi dengan menggunakan model pembelajaran *concept sentence* dan menulis teks negoisasi pada kelas kontrol.

**Tabel 11**  
**Hasil Olah Data**

No	Varibel	X1	X2
1	Mean	83,48	70
2	SD	6,8	9,84
3	Variance	48,60	96.60
4	n	25	25

Pada taraf signifikan 0,05 yaitu = 1.677 , maka t hitung (5,65) > t tabel (1,677), Maka Ha diterima yang berbunyi “Ada Pengaruh Media Animasi Berbasis Web Terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Materi Menulis Teks Negosiasi siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022/2023

#### 4.5 Deskripsi Hasil Penelitian

Data yang diperlukan untuk penelitian ini telah di peroleh melalui tes kemampuan menulis teks negoisasi pada kedua kelas yaitu X1 dan X2 dan telah dilakukan olah data. Adapun kesimpulan yang bisa didapatkan yaitu hasil tes kelas eksperimen dalam menulis teks negoisasi dengan menggunakan model pembelajaran *concept sentence* sangat baik dilihat dari kategori dan nilai rata-rata yaitu 83,48 sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional dalam kemampuan menulis teks negoisasi dalam kategori baik dalam rata-rata nilai yaitu 70.

Uji normalitas menggunakan uji Lilliefors dihasilkan bahwa daftar populasi berdistribusi normal pada kedua kelompok pembelajaran, bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *concept sentence* terhadap kemampuan menulis teks negoisasi diperoleh Lhitung < LTabel ( -0,9925 < 0,180) dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional diperoleh Lhitung < LTabel ( -0,9925 < 0,180), sehingga pada kelas X1 dan X2 dinyatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas menggunakan uji F diperoleh Fhitung (0,5030675) < F tabel (0,5040933) maka data yang digunakan pada penelitian ini homogen. Dan berdasarkan perhitungan uji t diperoleh maka t hitung (5,65) > t tabel (1,677), Maka Ha diterima yang berbunyi “Ada Pengaruh Media Animasi Berbasis Web Terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Materi Menulis Teks Negosiasi siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022/2023

### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti maka dapat simpulan bahwa terdapat pengaruh pengguna pembelajaran menggunakan *concept sentence* terhadap kemampuan siswa menulis teks negoisasi dikelas X MAS Sidikalang. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan menulis teks negoisasi



dengan menggunakan model pembelajaran *concept sentence* oleh siswa kelas X MAS Sidikalang memperoleh nilai rata-rata 83,48 termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Selanjutnya Kemampuan menulis teks negosiasi dengan menggunakan model pembelajaran konvensional oleh siswa kelas kelas X MAS Sidikalang memperoleh nilai rata-rata 70 termasuk dalam kategori baik. Sehingga dapat dilihat pengaruh model pembelajaran *concept sentence* terhadap kemampuan menulis teks negosiasi diperoleh  $t_{tabel} = 1,677$ .

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan model *concept sentence* dapat diterapkan kepada siswa karena mampu meningkatkan hasil pembelajaran dengan melihat perbandingan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel. Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan hipotesis yang berbunyi “Ada Pengaruh Media Animasi Berbasis Web Terhadap Nilai Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Materi Menulis Teks Negosiasi siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta Sidikalang tahun pembelajaran 2022/2023.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Yusni Khairul. 2015. *Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia Pemahaman Dasar-dasar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Atap Buku Yogyakarta
- Amri, Yusni Khairul., Dian Marisha Putri. 2020. *Folklor Etnik*. BIRCU-Publishing. Medan
- Amri, Yusni Khairul., Dian Marisha Putri. 2021. Menelusuri Nilai Budaya pada Cerita Rakyat Sipirok sebagai Cerminan Karakter Kultur Angkola. Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga). Sumatera Utara. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/salinga/index>
- Amri, Yusni Khairul., Dian Marisha Putri. 2022. Meretas Nilai-Nilai Budaya Etnik Melalui Cerita Rakyat. Talenta Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA). USU
- Amri, Y.K., Dian., M.P., Bambang., P.S. 2022. Form of Mandate as a Message in Folklore. BIAR Publisher. Matondang Journal. Sumatera Utara .1(1).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka cipta
- Dalman 2015. *Keterampilan menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Harun dan Zaidatun. 2014. Teknologi Multimedia dalam Pendidikan. <http://www.citl.utm.my/publications/manuals/mm/elemeMM.pdf>. Diakses pada tanggal 25 Agustus 2008.
- Kemendikbud, 2013, *Buku Guru: Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik untuk kelas X*, Jakarta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, E. 2014. *Jenis-jenis Teks (Analisis Fungsi, struktur dan kaidah serta Langkah penulisannya)* Bandung: Yrama Widya
- Kosasih, E. (2014). Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK. Bandung: Yrama Widya.
- Lestari Dila, Rochadi Doddy, Maulana Arris., 2017 “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMKN 4 Tangerang Selatan” *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2, : hal:4-5
- Maulida Hani, Lubis Risky Ananda, Solin Mutsyuhito, “*Pengembangan Media Berbasis Animasi Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Pasa Siswa Kelas XI MA*” *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 12, 2019:630
- Patonah, S., Syahrullah, A., Firmansyah, D., & San Fauziya, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) pada Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi di Kelas X SMK Lentera Bangsa. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(5), 807-814.
- Sabalala, Nahari. 2014. Artikel: Mengabstraksi Teks Negosiasi
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli, & Dkk. (2016). *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Edisi Revisi 2016*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Tarigan, H.G. 2013. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tululi, Imran. 2021. Artikel: 6 Macam-macam Media Serta Contohnya, Tingkatkan Semangat Belajar Siswa” Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional.